



LEGA FANTASCARRUPAT

Regolamento Ufficiale

Stagione 2025/2026

10° Edizione

Approvato dal Consiglio di Lega a Settembre 2025

www.fantascarrupat.altervista.org

INDICE

i

4.4	Asta iniziale	14
4.4.1	Prima fase: Regole e votazioni	14
4.4.2	Seconda fase: Composizione delle rose	14
4.4.3	Obbligo di completamento per ruolo	15
4.4.4	Chiamata diretta integrativa	15
4.4.5	Correzione errori e svincoli	15
4.4.6	Errori di assegnazione	16
4.5	Schieramento della formazione	16
4.6	Sostituzioni	17
4.7	Recidiva nella mancata consegna della formazione	17
5	Modalità di Calcolo	18
5.1	Redazione	18
5.2	Soglie Gol, Fasce e Intorni	18
5.3	Bonus e Malus	19
5.4	Modificatore Difesa	19
5.5	Bonus Capitano	20
5.6	Funzione “Switch”	21
5.7	Partite Sospese, Rinviate o Anticipate	22
6	Mercato	23
6.1	Prima asta di riparazione (opzionale)	23
6.2	Seconda asta di riparazione (obbligatoria)	24
6.3	Sessioni di scambi	25
6.4	Le priorità	26
7	Gestione Infortuni e Indisponibilità	27
7.1	Definizioni generali	27
7.2	Infortuni di durata inferiore ai 4 mesi	27
7.3	Infortuni di durata pari o superiore ai 4 mesi	28
7.4	Calciatori indisponibili	28
7.5	Casi di positività al SARS-CoV-2	29

8 Interruzione del Campionato di Serie A	30
8.1 Sospensione straordinaria del campionato	30
8.2 Validità delle competizioni e gestione delle quote	31
8.3 Sospensioni programmate e pause da calendario	31
8.4 Votazione Straordinaria	32
9 Competizioni	33
9.1 Serie A	33
9.2 Champions League	34
9.2.1 Fase a gironi	34
9.2.2 Eliminazione diretta	35
9.3 NBA	35
9.3.1 Regular Season	35
9.3.2 Play-Off	36
9.4 Supercoppa Italiana	37
9.5 Suppletivi e Rigori	38
9.5.1 Suppletivi	38
9.5.2 Rigori	39
10 Quote, Penalità e Premi	40
10.1 Quote di partecipazione	40
10.2 Penalità per ritardato pagamento	40
10.3 Premi	41
10.4 Adeguamenti in caso di stagione abbreviata	41
10.5 Fondo di riserva	41
11 Sito Web e Identità delle Fantasquadre	43
11.1 Portale ufficiale	43
11.2 Gestione e responsabilità	43
11.3 Nomi e loghi delle Fantasquadre	44
11.4 Procedura di modifica	44
11.5 Sanzioni	44

11.6 Tutela dei dati	45
12 Scelte e regole per la stagione	46
13 Firme e accettazione del regolamento	47

CAPITOLO 1

STRUTTURA DELLA LEGA

1.1 Finalità e principi ispiratori

La Lega FantaScarrupat è un'associazione amatoriale a carattere ludico, ispirata ai valori dell'amicizia, del rispetto reciproco e della partecipazione condivisa. La Lega si fonda su principi democratici: ogni squadra partecipa con pari dignità alla vita della competizione, contribuendo attivamente alle decisioni comuni.

La gestione del gioco è affidata alla piattaforma digitale "Fantacalcio.it".

1.2 Composizione e ruolo del Consiglio di Lega

Tutti i fantallenatori iscritti alla Lega fanno parte del Consiglio di Lega, organo deliberativo collegiale incaricato di adottare le decisioni strategiche, organizzative e regolamentari. Il Consiglio stabilisce le regole della stagione, convoca e gestisce le aste, e risolve eventuali controversie.

Per la stagione sportiva 2025/2026, il Consiglio risulta composto da otto membri. La Presidenza è affidata ad Antonio Di Giorgio, in qualità di amministratore della Lega. Ciascun membro del Consiglio dispone di pari diritti di voto e doveri di partecipazione.

1.3 Il Presidente della Lega

Il Presidente è il garante del corretto svolgimento delle attività della Lega. Oltre a convocare e presiedere le riunioni, egli ha facoltà di:

- proporre votazioni straordinarie o d'emergenza in caso di necessità;
- segnalare e verbalizzare comportamenti contrari allo spirito sportivo della Lega;
- escludere temporaneamente un membro dalle votazioni, qualora quest'ultimo assuma atteggiamenti offensivi, ostruzionistici o in aperta violazione del regolamento, previa comunicazione motivata al Consiglio. L'esclusione temporanea dovrà essere ratificata da una votazione straordinaria entro 72 ore.

CAPITOLO 2

VOTAZIONI DI LEGA

2.1 Votazioni ordinarie

Le votazioni ordinarie regolano le modifiche al presente regolamento e tutte le decisioni non urgenti che influiscano sulla gestione generale della Lega. Esse possono svolgersi in presenza oppure tramite canali digitali (es. messaggistica), a condizione che sia garantita la tracciabilità dei voti.

Per essere valida, la votazione deve prevedere la partecipazione di tutti i membri del Consiglio. La proposta è approvata se ottiene almeno la maggioranza assoluta (50% + 1 dei voti favorevoli). In caso di parità o mancata approvazione, resta in vigore la regola precedente.

2.2 Votazioni straordinarie

Le votazioni straordinarie sono convocate in presenza di urgenze derivanti da fattori esterni alla condotta dei partecipanti (ad esempio: slittamenti del calendario ufficiale, problemi tecnici della piattaforma, indisponibilità logistica della sede d'asta, sospensione campionato o modifica del formato), che richiedono un adattamento tempestivo dell'organizzazione

senza compromettere la regolarità del gioco.

La convocazione può essere disposta direttamente dal Presidente o su richiesta di un membro del Consiglio. La delibera è approvata se riceve il voto favorevole di almeno due terzi dei membri aventi diritto più uno.

Sono esclusi dal voto quei membri che risultino direttamente coinvolti o potenzialmente avvantaggiati/svantaggiati dalla decisione oggetto della votazione, ovvero che si trovino in conflitto di interessi rispetto alla stessa.

Il Presidente mantiene in ogni momento la facoltà di richiedere al consiglio la sospensione o esclusione temporaneamente dal voto qualsiasi membro che adotti comportamenti lesivi, utilizzi linguaggio offensivo o ponga in essere ostruzionismo deliberato.

2.3 Votazioni d'emergenza

Le votazioni d'emergenza si attivano quando un fatto riconducibile al comportamento di uno o più membri (quale abbandono immotivato, reiterata mancata consegna della formazione, accordi illeciti o altra violazione grave) pone a rischio la regolarità, la trasparenza o la continuità della stagione.

La convocazione spetta esclusivamente al Presidente, che ne illustra tempestivamente le motivazioni. La proposta si considera approvata con il voto favorevole di tre quarti dei membri, oppure di due terzi più uno qualora i restanti risultino formalmente irreperibili o assenti da almeno quarantotto ore.

Sono esclusi dal voto quei membri che risultino direttamente coinvolti o potenzialmente avvantaggiati/svantaggiati dalla decisione oggetto della

votazione, ovvero che si trovino in conflitto di interessi rispetto alla stessa.

Anche in questa procedura il Presidente mantiene in ogni momento la facoltà di richiedere al consiglio la sospensione o esclusione temporanea dal consiglio stesso il membro che, con parole o atti, ostacoli il corretto svolgimento della votazione.

CAPITOLO 3

SISTEMA SANZIONATORIO

3.1 Principi generali

Il presente capitolo disciplina il regime sanzionatorio applicabile ai partecipanti della Lega FantaScarrupat in caso di comportamenti contrari al regolamento, ai principi di correttezza sportiva o allo spirito della competizione.

Ogni sanzione deve essere proporzionata alla gravità dell'infrazione e applicata nel rispetto della trasparenza, della parità di trattamento e del diritto di difesa.

3.2 Tipologie di infrazioni

Costituiscono infrazioni sanzionabili, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- la mancata consegna reiterata della formazione senza giustificato motivo;
- comportamenti o linguaggi offensivi nei confronti degli altri partecipanti o del Presidente;
- la simulazione o il tentativo di manipolare l'esito del campionato;

- l'ostruzionismo deliberato nelle votazioni o nei processi decisionali;
- la diffusione non autorizzata di dati personali o comunicazioni riservate della Lega;
- il mancato rispetto degli obblighi connessi alla costruzione della rosa;
- il mancato rispetto degli obblighi economici connessi alla partecipazione alla Lega.

3.3 Misure sanzionatorie

In funzione della gravità e della recidiva, possono essere applicate le seguenti sanzioni:

- **Richiamo ufficiale:** ammonimento formale.
- **Penalizzazione in crediti:** riduzione del budget per l'asta di riparazione o la stagione successiva.
- **Penalizzazione in classifica:** sottrazione di punti.
- **Sospensione temporanea:** esclusione da una o più giornate, con formazione automatica.
- **Aumento della quota annuale:** maggiorazione fino al 50% della quota ordinaria per recidiva o gravi inadempienze.
- **Esclusione definitiva:** rimozione del partecipante con eventuale annullamento dei risultati.

In caso di esclusione definitiva, qualora la quota stagionale non risulti già versata e non vi siano modalità efficaci di riscossione, l'importo dovuto sarà equamente ripartito tra tutti gli altri membri della Lega.

3.4 Procedura di applicazione

Le sanzioni sono deliberate dal Consiglio mediante votazione straordinaria, con quorum di almeno i due terzi dei votanti favorevoli.

L'interessato ha diritto a essere preventivamente informato e a presentare le proprie difese entro un termine definito (24–48 ore). In caso di silenzio, si procederà d'ufficio.

Tutte le sanzioni devono essere comunicate ufficialmente e regolarmente verbalizzate.

3.5 Ricorsi e riesame

Il partecipante sanzionato può chiedere un riesame entro 72 ore dalla notifica della sanzione. Il riesame sarà discusso e votato con gli stessi criteri dell'applicazione iniziale. In mancanza di richiesta, la sanzione diventa definitiva.

CAPITOLO 4

IL GIOCO

4.1 Modalità di gioco

Il campionato si svolge secondo la modalità Classic del regolamento ufficiale di Fantacalcio, applicato attraverso la piattaforma “Fantacalcio.it”. Le regole di calcolo dei punteggi, le valutazioni e le funzionalità tecniche seguono quanto previsto dal sito di riferimento, fatte salve le modifiche e integrazioni previste dal presente regolamento.

4.2 Composizione della rosa

Ogni squadra deve costituire una rosa di 25 calciatori, così suddivisi:

- 3 portieri
- 8 difensori
- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

La composizione avviene durante l’Asta Iniziale e deve rispettare tale suddivisione in ogni momento della stagione. Inoltre, ciascuna rosa dovrà

conformarsi a due dei trentadue parametri indicati (vedi 4.3.1), che saranno sorteggiati nel corso dell'asta stessa.

4.3 Parametri della Rosa

A partire dalla stagione 2025/2026, il Consiglio di Lega, con l'obiettivo di rendere l'asta più vivace, strategica e competitiva, ha introdotto un nuovo sistema di parametri vincolanti per la composizione delle rose.

All'inizio della Seconda Fase dell'Asta Iniziale (vedi 4.4.2), l'Amministratore di Lega è tenuto ad avviare, tramite il sito ufficiale della Lega (vedi 11.1), il software «Ruota della Fortuna». Mediante tale procedura vengono generati e formalmente attribuiti a ciascun partecipante due parametri vincolanti, da osservarsi nel corso dell'intera Asta Iniziale e di ogni successiva seduta d'asta della stagione.

Al termine dell'Asta Iniziale (vedi 4.4), il Presidente, unitamente agli altri membri del Consiglio di Lega, procede alla verifica della conformità di ciascuna rosa ai vincoli assegnati.

4.3.1 Elenco dei Parametri

I parametri coprono un'ampia gamma di aspetti, tra cui l'età dei calciatori, la loro nazionalità, le statistiche individuali, oppure la partecipazione a specifiche competizioni.

L'elenco dei parametri è così composto:

1. La rosa deve includere almeno 2 calciatori Under 23 (nati dal 1° luglio 2002 in poi);
2. La rosa deve includere almeno 2 calciatori Over 32 (nati prima del 1° luglio 1993);

3. La rosa deve includere 1 calciatore alla prima stagione in Serie A;
4. La rosa deve includere 1 calciatore con oltre 200 presenze in Serie A;
5. La rosa deve includere almeno 2 calciatori sudamericani;
6. La rosa deve includere almeno 1 calciatore africano;
7. La rosa deve includere almeno 3 calciatori europei non italiani;
8. La rosa deve includere almeno 2 calciatori tesserati per squadre neopromosse in Serie A;
9. La rosa deve includere almeno 2 calciatori provenienti da club che, nella stagione precedente, si sono classificati tra il 10° e il 17° posto in Serie A;
10. La rosa deve includere almeno 1 portiere di un club che abbia subito almeno 50 reti nello scorso campionato;
11. La rosa deve includere almeno 1 difensore che abbia realizzato almeno 1 gol nell'ultima stagione;
12. La rosa deve includere almeno 1 centrocampista che abbia fornito almeno 3 assist nell'ultima stagione;
13. La rosa deve includere almeno 1 attaccante che, nell'ultima stagione, abbia realizzato al massimo 5 gol;
14. La rosa deve includere almeno 1 attaccante che, nell'ultima stagione, abbia totalizzato meno di 10 presenze;
15. La rosa deve includere almeno 2 calciatori con media voto base inferiore a 6 nella scorsa stagione;
16. La rosa deve includere almeno 2 calciatori con quotazione non superiore a 6;

17. La rosa deve includere almeno 1 calciatore con quotazione pari o inferiore a 3;
18. La rosa deve includere almeno 1 calciatore che, nella stagione precedente, risultava appartenere alla rosa del medesimo fantallenatore;
19. La rosa deve includere almeno 1 calciatore rientrato in Serie A dopo un'esperienza in altro campionato, già precedentemente impiegato in Serie A dalla stagione 2015/2016 in avanti;
20. La rosa deve includere almeno 1 calciatore che, nell'ultima stagione, abbia totalizzato almeno 5 partite senza voto (S.V.);
21. La rosa deve includere almeno 1 calciatore che, nella scorsa stagione, abbia ricevuto più di 7 ammonizioni;
22. La rosa deve includere almeno 1 calciatore che abbia cambiato squadra rispetto alla stagione precedente, permanendo in Serie A;
23. La rosa deve includere almeno 1 calciatore che, nell'ultima stagione, abbia realizzato almeno 1 autogol;
24. La rosa deve includere almeno 1 calciatore che, nell'ultima stagione, abbia totalizzato almeno 34 presenze;
25. La rosa deve includere almeno 1 calciatore che, nell'ultima stagione, abbia sbagliato almeno 1 rigore;
26. La rosa deve includere almeno 1 calciatore che, nella scorsa stagione, non abbia ricevuto né ammonizioni né espulsioni e che abbia totalizzato almeno 6 presenze;
27. La rosa deve includere almeno 1 calciatore presente nel listone in ciascuna delle ultime 3 stagioni;
28. La rosa deve includere almeno 2 calciatori che, nell'ultima stagione, abbiano conseguito complessivamente almeno 5 tra gol segnati e assist;

29. La rosa deve includere almeno 1 calciatore con rapporto cartellini/presenze pari o superiore a 0.25 nell'ultima stagione;
30. La rosa non può includere più di 2 rigoristi designati;
31. La rosa deve includere almeno 1 calciatore che abbia cambiato ruolo ufficiale nel listone rispetto alla scorsa stagione;
32. La rosa deve includere almeno 1 calciatore con 0 presenze in Serie A dalla stagione 2015/2016;
33. La rosa può includere al massimo 3 calciatori tesserati per il medesimo club;
34. La rosa non può includere più di 2 calciatori che, nella scorsa stagione, abbiano realizzato almeno 10 gol.

Al fine di individuare l'elenco dei calciatori conformi ai parametri, farà piena ed esclusiva fede la base dati e l'apparato statistico messi a disposizione da *Fantacalcio.it*. Le definizioni dei campi e degli indicatori rilevanti (ruolo ufficiale, presenze, gol, assist, rigori calciati/sbagliati, ammonizioni/espulsioni, autogol, quotazioni, nazionalità, status di neopromossa, eventuali cambi di ruolo) sono quelle ivi riportate e vengono recepite senza modifiche o rielaborazioni.

Gli elenchi ufficiali dei calciatori che soddisfano i parametri sono pubblicati nell'area riservata del sito ufficiale della Lega (vedi 11.1), accessibile esclusivamente agli utenti abilitati. Ai fini dei controlli connessi all'Asta Iniziale, fa fede l'istantanea dei dati valida al momento di avvio della fase d'asta; eventuali aggiornamenti successivi del fornitore non incidono sulla verifica dei requisiti già effettuata, salvo rettifica per errore materiale pacifico.

In caso di temporanea indisponibilità del servizio del fornitore, la Lega utilizza l'ultima istantanea validamente pubblicata nell'area riservata;

persistendo l'indisponibilità, ogni interpretazione o integrazione necessaria è rimessa alla decisione definitiva del Consiglio di Lega.

La consultazione degli elenchi avviene nel rispetto delle norme di riservatezza applicabili; l'accesso è tracciato e i registri di pubblicazione costituiscono prova dell'avvenuta messa a disposizione degli stessi agli aventi diritto.

4.4 Asta iniziale

4.4.1 Prima fase: Regole e votazioni

Prima dell'avvio dell'asta vera e propria, il Consiglio di Lega si riunisce per discutere eventuali modifiche regolamentari e votare il metodo di svolgimento dell'asta, valido sia per l'asta iniziale che per le aste successive.

4.4.2 Seconda fase: Composizione delle rose

All'inizio dell'Asta Iniziale, ciascun partecipante riceve due parametri, come previsto nel paragrafo Parametri della Rosa (vedi 4.3). Tali parametri restano strettamente riservati per l'intera durata dell'Asta e sono verificati esclusivamente al termine della stessa.

Il mancato rispetto dei parametri comporta la detrazione di 5 (cinque) punti dalla classifica della competizione Serie A.

Ogni squadra dispone di un budget iniziale di 1.000 crediti per la formazione della propria rosa.

L'asta si svolge per ruoli in ordine: portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti.

Il metodo di chiamata dei giocatori può avvenire secondo una delle seguenti modalità, da scegliere tramite votazione durante la prima fase:

- Scorrimento alfabetico dei cognomi;
- Chiamata casuale tramite software “FantaAsta”;
- Chiamata diretta libera da parte dei fantallenatori, secondo l’ordine stabilito.

Ogni giocatore parte da una base d’asta di 1 credito.

4.4.3 Obbligo di completamento per ruolo

Prima di passare da un reparto all’altro, tutti i partecipanti devono aver completato il numero esatto di calciatori previsti per quel ruolo.

Ad esempio, non sarà possibile iniziare l’asta dei difensori finché ogni squadra non abbia acquistato esattamente 3 portieri. Tale regola si applica anche agli altri reparti, nel rispetto della suddivisione stabilita.

4.4.4 Chiamata diretta integrativa

Al termine dello scorrimento dell’elenco per ciascun ruolo, le squadre che non abbiano completato il reparto possono proseguire con una fase integrativa di chiamata diretta, selezionando liberamente i giocatori mancanti secondo l’ordine concordato.

4.4.5 Correzione errori e svincoli

Al termine dell’asta di ciascun reparto, è possibile effettuare correzioni:

- I fantallenatori possono svincolare giocatori non desiderati e recuperare interamente il credito speso.
- Lo svincolo deve essere dichiarato immediatamente e in modo irrevocabile.
- I giocatori svincolati possono essere riacquistati solo tramite nuova asta, in cui possono partecipare anche altri fantallenatori.

- Se nessun altro partecipa alla nuova asta, il giocatore può essere riacquistato al prezzo originariamente pagato.

La lista ufficiale dei ruoli è quella pubblicata da Fantacalcio.it.

4.4.6 Errori di assegnazione

In caso di errore nell'assegnazione di un calciatore (giocatore già appartenente a un'altra rosa, oppure non presente nel listone ufficiale), l'aggiudicazione è da considerarsi nulla.

Il credito speso sarà integralmente restituito e il giocatore sarà nuovamente disponibile all'acquisto, secondo le modalità previste.

4.5 Schieramento della formazione

La formazione va schierata entro 15 minuti dall'orario di inizio della prima partita del turno di Serie A.

Ciascuna formazione titolare deve comprendere 11 calciatori, secondo uno dei seguenti moduli ammessi:

- 3-4-3
- 3-5-2
- 4-3-3
- 4-4-2
- 4-5-1
- 5-4-1
- 5-3-2

La panchina è composta da 11 giocatori, così distribuiti:

- 2 portieri
- 3 difensori
- 3 centrocampisti
- 3 attaccanti

In caso di mancata consegna della formazione, il sistema recupera automaticamente l'ultima formazione valida disponibile.

4.6 Sostituzioni

Il sistema gestisce automaticamente le sostituzioni in base all'ordine della panchina e alla compatibilità di ruolo.

Se un titolare non ottiene voto oppure è indicato come "s.v.", viene sostituito dal primo giocatore disponibile dello stesso ruolo in panchina.

In assenza di sostituti disponibili, viene assegnato un voto d'ufficio pari a 0 (zero).

Sono consentite fino a cinque sostituzioni per ogni giornata di campionato.

4.7 Recidiva nella mancata consegna della formazione

Qualora un partecipante ometta la consegna della formazione per più di tre giornate complessive, anche non consecutive, durante una stessa stagione, il Presidente potrà avviare una procedura sanzionatoria ai sensi del Capitolo 3 del presente regolamento.

CAPITOLO 5

MODALITÀ DI CALCOLO

5.1 Redazione

La Lega FantaScarrupat adotta come riferimento ufficiale la redazione di *Fantacalcio.it* per le valutazioni in pagella, nonché per l'assegnazione dei bonus e malus relativi alle prestazioni dei calciatori.

5.2 Soglie Gol, Fasce e Intorni

La soglia per l'assegnazione del primo gol fantacalcistico è fissata a 66 punti. I gol successivi si ottengono al raggiungimento di incrementi di 4 punti rispetto alla soglia precedente. Di seguito un esempio esplicativo:

- 66 punti → 1 gol
- 70 punti → 2 gol
- 74 punti → 3 gol
- 78 punti → 4 gol
- etc.

La Lega stabilisce inoltre di non adottare alcun sistema di “intorno”, né tra le soglie né all’interno delle stesse, e di non assegnare gol supplementari o autogol in caso di differenze elevate tra punteggi appartenenti alla medesima fascia.

5.3 Bonus e Malus

I bonus e malus applicati ai calciatori, da sommare o sottrarre al voto in pagella, sono i seguenti:

- +3 per ogni rete segnata
- +1 per ogni assist
- +3 per ogni rigore parato
- +1 per il portiere che mantiene la porta inviolata
- +1 per ogni gol vittoria
- +0.5 per ogni gol pareggio
- -2 per ogni autogol
- -1 per ogni rete subita
- -3 per ogni rigore sbagliato
- -0.5 per ogni ammonizione
- -1 per ogni espulsione

5.4 Modificatore Difesa

Il Modificatore Difesa è un bonus/malus calcolato solo qualora il portiere e almeno 4 difensori ottengano una valutazione valida. Si considerano i voti in pagella (al netto di bonus/malus) del portiere e dei tre migliori difensori, e si calcola la media aritmetica dei quattro punteggi.

La media così ottenuta viene convertita secondo il seguente schema:

- Media < 5.00: -3 punti
- 5.00 Media < 5.25: -2 punti
- 5.25 Media < 5.50: -1 punto
- 5.50 Media < 5.75: -0.5 punti
- 5.75 Media < 6.00: 0 punti
- 6.00 Media < 6.25: +0.5 punti
- 6.25 Media < 6.50: +1 punto
- 6.50 Media < 6.75: +2 punti
- 6.75 Media < 7.00: +3 punti
- 7.00 Media < 7.25: +4 punti
- 7.25 Media < 7.50: +5 punti
- Media 7.50: +6 punti

L'adozione del Modificatore Difesa, nonché del criterio di conversione sopra indicato, è soggetta a votazione in occasione dell'Asta Iniziale.

5.5 Bonus Capitano

Il bonus Capitano consiste in un punteggio aggiuntivo calcolato in base al voto in pagella (al netto dei bonus/malus) ottenuto dal giocatore designato come capitano. Ogni fantallenatore dovrà indicare un capitano e un vice-capitano all'atto della compilazione della formazione, con possibilità di modifica per ogni giornata.

Sono eleggibili al ruolo di capitano esclusivamente i calciatori appartenenti ai seguenti ruoli: Portiere, Difensore, Centrocampista.

In caso di violazione della regola (es. nomina di un attaccante), si applicano le seguenti sanzioni:

1. Primo errore: richiamo verbale;
2. Secondo errore: -1 punto in classifica nella competizione “Serie A”;
3. Terzo errore e successivi: maggiorazione della quota di partecipazione di €5 per ogni infrazione successiva.

Il bonus Capitano è assegnato come segue:

- Voto 4.5: -1 punto
- Voto = 5.0: -0.5 punti
- Voto = 5.5: 0 punti
- Voto = 6.0: +0.5 punti
- Voto = 6.5: +1 punto
- Voto = 7.0: +1.5 punti
- Voto 7.5: +2 punti

Il bonus Capitano è oggetto di votazione in occasione dell’Asta Iniziale.
Nota bene: i bonus e i malus del giocatore designato capitano non vengono raddoppiati.

5.6 Funzione “Switch”

La funzione “Switch” consente di garantire la titolarità di un determinato calciatore in formazione. Se il giocatore selezionato non dovesse scendere in campo dal primo minuto nella partita reale, verrà automaticamente sostituito dal panchinaro preselezionato.

In sostanza, si tratta di un’inversione condizionata tra un titolare e una riserva, attivata esclusivamente in caso di non titolarità effettiva.

Esistono due varianti della funzione:

- **Switch Basic:** consente la sostituzione solo tra calciatori dello stesso ruolo;
- **Switch Plus:** consente anche la sostituzione tra ruoli diversi, a condizione che il nuovo modulo risultante sia valido secondo le regole di gioco.

La funzione e la variante adottata sono soggette a votazione in occasione dell'Asta Iniziale.

5.7 Partite Sospese, Rinviate o Anticipate

In caso di partite rinviate o anticipate di oltre 7 giorni rispetto all'orario ufficiale della giornata (15:00 della domenica o 20:45 del mercoledì), oppure recuperate dopo l'inizio della giornata successiva, verrà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 a tutti i giocatori coinvolti.

Per le partite sospese si procederà come segue:

- Se la sospensione avviene nel primo tempo e il recupero avviene dopo l'inizio della giornata successiva, tutti i giocatori riceveranno voto d'ufficio pari a 6;
- Se la sospensione avviene nel primo tempo ma la partita è recuperata prima della giornata successiva, si attenderà il recupero della partita;
- Se la sospensione avviene nel secondo tempo si attenderà il recupero della partita.

In presenza di casi eccezionali (es. infortuni o squalifiche sopravvenuti), si seguiranno le indicazioni fornite da *Fantacalcio.it*.

Se il numero totale di partite rinviate è pari o superiore a tre all'interno della stessa giornata, si attenderà il recupero delle stesse, senza ricorrere al voto d'ufficio.

CAPITOLO 6

MERCATO

6.1 Prima asta di riparazione (opzionale)

Qualora l'asta iniziale si svolga prima della chiusura ufficiale del calciomercato estivo, verrà organizzata una prima asta di riparazione, al termine della sessione di mercato, con l'obiettivo di aggiornare le rose in base ai trasferimenti dell'ultima fase.

Crediti disponibili:

Ogni squadra partecipa con il residuo di crediti dell'asta iniziale, sommato ai crediti ottenuti dallo svincolo dei calciatori dichiarati prima della sessione.

Modalità di svolgimento:

L'asta si svolge per reparto (portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti) e può essere condotta secondo uno dei seguenti metodi, scelti tramite votazione nella prima asta stagionale:

- Scorrimento alfabetico dei cognomi;
- Chiamata casuale tramite software "FantaAsta";
- Chiamata diretta libera dei fantallenatori.

Regole per gli svincoli e i riacquisti:

- Prima dell'inizio dell'asta, ciascun fantallenatore deve comunicare, per l'intera rosa, i giocatori che intende svincolare; tali giocatori saranno immediatamente considerati liberi e i relativi crediti restituiti integralmente.
- Un giocatore svincolato potrà essere riacquistato solo attraverso nuova asta.
- In mancanza di rilanci da parte di altri fantallenatori, il giocatore potrà essere riacquistato al prezzo originario.

Obbligo di sistemazione delle rose:

Prima dell'asta, ogni squadra deve risultare in regola con i criteri previsti dal sistema "Le Priorità" (vedi 6.4), se applicabili.

6.2 Seconda asta di riparazione (obbligatoria)

La seconda asta di riparazione si tiene al termine del calciomercato invernale, ed è obbligatoria per tutte le squadre. Le regole sono identiche alla prima asta (vedi 4.4), salvo diversa deliberazione del Consiglio.

Anche in questo caso:

- Si utilizzano i crediti residui della stagione, inclusi quelli derivanti da svincoli;
- È necessario comunicare in anticipo l'intera lista dei calciatori da svincolare, senza limitazioni al solo reparto oggetto dell'asta;
- Si applicano le modalità d'asta definite inizialmente;
- Le rose devono essere regolarizzate secondo le Priorità (vedi 6.4) e Sessioni di scambio (vedi 6.3) prima dell'inizio.

6.3 Sessioni di scambi

Durante fasi specifiche della stagione, il Presidente può indire sessioni ufficiali di scambio tra squadre, previa comunicazione a tutti i partecipanti.

Fasi abilitate agli scambi:

- Periodi di sosta per le nazionali;
- Periodi compresi tra un'asta e la giornata successiva.
- Eventuali sessione aggiuntive scelte dal Consiglio di Lega a seguito di Votazioni straordinarie (vedi 2.2)

Regole generali:

- Gli scambi devono avvenire tra giocatori dello stesso ruolo;
- Il valore d'acquisto segue il calciatore trasferito;
- È ammesso includere una somma di crediti come conguaglio tra le parti, purché venga dichiarata nel dettaglio.

Ogni tentativo di elusione o simulazione può comportare votazione d'emergenza e sanzioni.

Procedura obbligatoria:

- Comunicazione ufficiale tramite app di messaggistica utilizzata dalla Lega da parte di uno dei due fantallenatori, indicando:
 - giocatori coinvolti;
 - crediti originari d'acquisto;
 - eventuale conguaglio in crediti.
- Conferma dell'altro fantallenatore nella stessa conversazione.
- Verifica e ufficializzazione a cura del Presidente, con messaggio pubblico nel canale Telegram della Lega e aggiornamento dei crediti.

- Lo scambio sarà valido solo dopo l'ufficializzazione da parte dell'amministrazione.

Limiti tecnici:

Nel caso in cui uno scambio comporti il superamento del limite massimo di 1.000 crediti totali, l'admin adatterà il valore dei giocatori acquisiti per riportare il budget entro i limiti previsti.

6.4 Le priorità

Il sistema delle "Priorità" è applicabile in caso di uscita di un calciatore dalla Serie A. Il fantallenatore che ne detiene i diritti può usufruire di una sostituzione agevolata.

Condizioni per l'attivazione della priorità:

- Il calciatore deve risultare ufficialmente trasferito fuori dalla Serie A;
- La sostituzione è ammessa con un calciatore svincolato, di pari ruolo, con quotazione uguale o inferiore a quella del giocatore uscito, calcolata al momento dell'ufficialità della cessione del giocatore;
- Il giocatore scelto deve essere presente nella lista svincolati dalla data dell'ultima asta ufficiale svolta.

Modalità:

Il nuovo calciatore verrà acquistato al medesimo prezzo del giocatore sostituito; l'operazione deve essere comunicata e approvata dal Presidente, che ne verifica i criteri.

CAPITOLO 7

GESTIONE INFORTUNI E INDISPONIBILITÀ

7.1 Definizioni generali

Ai fini del presente regolamento:

- Si definisce **infortunato** un calciatore che, a causa di una condizione fisica o mentale accertata, non risulta convocabile per un numero significativo di partite consecutive.
- Si definisce **indisponibile** un calciatore escluso dalle convocazioni per ragioni non mediche, tra cui motivi tattici, disciplinari, societari o di altra natura (es. fuori rosa, sospeso, squalificato).

La gestione dei casi dipende dalla durata della non convocazione e dalla sua causa.

7.2 Infortuni di durata inferiore ai 4 mesi

Se un calciatore in rosa subisce un infortunio la cui durata effettiva (compresa tra la data del primo stop e quella della prima nuova convocazione) è inferiore a 4 mesi, il fantallenatore non potrà sostituire il giocatore né ricorrere ad alcun meccanismo di supporto.

7.3 Infortuni di durata pari o superiore ai 4 mesi

Nel caso in cui la durata dell'infortunio sia pari o superiore a 4 mesi, oppure venga ufficialmente dichiarata la fine anticipata della stagione per il calciatore in questione, il fantallenatore ha diritto a sostituirlo tramite la lista degli svincolati.

Condizioni per la sostituzione:

- È sufficiente che una diagnosi ufficiale, pubblicata da fonti attendibili (es. società calcistica, Fantacalcio.it, principali testate sportive), indichi un'assenza prevista pari o superiore a 4 mesi;
- Una volta approvata la sostituzione, non sarà più possibile annullarla, anche in caso di rientro anticipato del calciatore;
- Il calciatore sostitutivo deve essere di pari ruolo, presente nella lista svincolati dalla data dell'ultima asta ufficiale;
- La quotazione di riferimento del giocatore da sostituire è quella in vigore il giorno dell'infortunio;
- Il sostituto deve avere una quotazione pari o inferiore a tale valore.

Limite temporale:

Il diritto alla sostituzione può essere esercitato fino al 31 marzo compreso. Dal 1° aprile in poi, nessuna sostituzione sarà più ammessa, anche in presenza di infortuni gravi o diagnosi di stagione conclusa.

7.4 Calciatori indisponibili

I calciatori considerati indisponibili per ragioni non mediche (es. esclusione per scelta tecnica, fuori rosa, squalifica prolungata, sospensione contrattuale) non possono essere sostituiti.

Il fantallenatore dovrà attendere il reintegro del calciatore o provvedere durante una regolare finestra di mercato.

7.5 Casi di positività al SARS-CoV-2

I calciatori risultati positivi al virus SARS-CoV-2 (COVID-19) o eventuali nuove malattie, ad oggi sconosciute o non considerate pericolose, sono gestiti come infortunati ordinari, senza differenze regolamentari.

Pertanto, si applicano tutte le disposizioni del presente Capitolo 7, in funzione della durata dell'indisponibilità.

CAPITOLO 8

INTERRUZIONE DEL CAMPIONATO DI SERIE A

8.1 Sospensione straordinaria del campionato

In caso di sospensione imprevista o straordinaria del campionato di Serie A (es. emergenze sanitarie, eventi eccezionali, motivazioni istituzionali), la Lega FantaScarrupat attenderà l'eventuale ripresa ufficiale delle partite per proseguire regolarmente la stagione.

Se la ripresa avviene con modalità differenti da quelle originarie (es. campionato compresso, tornei a eliminazione, playoff/playout), il gioco si interromperà all'ultima giornata completa disputata secondo il format iniziale, salvo diverse disposizioni del Consiglio di Lega al seguito di una Votazione Straordinaria.

In caso di ripresa posticipata, tutti i dati regolamentari (punteggi, penalità, scambi, sostituzioni, modificatori, ecc.) restano validi, salvo diversa decisione del Consiglio di Lega.

8.2 Validità delle competizioni e gestione delle quote

Qualora il campionato non dovesse riprendere e venisse dichiarato concluso anticipatamente, si applicheranno le seguenti disposizioni, in base al numero di giornate effettivamente disputate:

a) Se la stagione raggiunge almeno il 60% delle giornate previste:

- La stagione è considerata valida;
- I premi previsti verranno ricalcolati proporzionalmente in base al numero effettivo di giornate giocate;
- Le quote eccedenti (cioè non utilizzate per premi e spese) saranno restituite oppure compensate sulla quota della stagione successiva.

b) Se la stagione non raggiunge il 60% delle giornate previste:

- La stagione è considerata annullata ai fini sportivi;
- I premi vengono completamente annullati e non saranno distribuiti;
- Le quote versate saranno integralmente restituite oppure compensate sulla stagione successiva;
- L'albo d'oro sarà aggiornato regolarmente, ad eccezione delle competizioni con finale unica non disputata, che non verranno conteggiate.

8.3 Sospensioni programmate e pause da calendario

Le presenti disposizioni non si applicano nei casi in cui il campionato venga interrotto per motivi già previsti dal calendario ufficiale, come:

- Mondiali o Europei per nazionali;
- Competizioni continentali (es. Coppa d’Africa, Copa América);
- Olimpiadi o altri eventi internazionali ufficiali.

In questi casi, il gioco si sospende automaticamente in attesa della regolare ripresa del campionato, senza modifiche al regolamento o al calendario delle competizioni.

8.4 Votazione Straordinaria

In presenza di interruzioni impreviste, modifiche al format della Serie A o contesti non disciplinati da questo articolo, il Presidente ha facoltà di convocare una *Votazione Straordinaria* (vedi 2.2) per deliberare su:

- Eventuale chiusura anticipata della stagione in corso;
- Ricalcolo dei premi e delle quote in modalità alternativa;
- Possibile inserimento o modifica di competizioni extra.

CAPITOLO 9

COMPETIZIONI

9.1 Serie A

Alla competizione “Serie A” partecipano tutte le 8 squadre della Lega. Il torneo si svolge con girone asimmetrico e calendario generato in modo casuale, dal presidente di lega in presenza di almeno un altro membro del consiglio come testimone, tramite l’apposito software di Fantacalcio.it, durante la fase d’Asta Iniziale.

Punteggio:

- 3 punti per la vittoria;
- 1 punto per il pareggio;
- 0 punti per la sconfitta.

Classifica finale e premi:

Le prime 3 classificate sono considerate vincitrici e accedono alla distribuzione dei premi stagionali.

In caso di parità in classifica, si applicano i seguenti criteri nell’ordine:

- Somma punti totali;
- Classifica avulsa;

- Differenza reti;
- Gol fatti;
- Gol subiti.

9.2 Champions League

Partecipano tutte le 8 squadre, suddivise in due fasi:

9.2.1 Fase a gironi

Le squadre vengono divise in 2 gruppi da 4, generato in modo casuale insieme al calendario, dal presidente di lega in presenza di almeno un altro membro del consiglio come testimone, tramite l'apposito software di Fantacalcio.it, durante la fase d'Asta Iniziale.

Ogni squadra disputa 6 incontri, affrontando le avversarie del proprio gruppo.

Punteggio gironi:

- 3 punti per la vittoria;
- 1 punto per il pareggio;
- 0 punti per la sconfitta.

Criteri in caso di parità nei gironi:

- Somma punti;
- Classifica avulsa;
- Differenza reti;
- Gol fatti;
- Gol subiti.

Le prime due classificate di ciascun girone accedono alla fase successiva.

9.2.2 Eliminazione diretta

Le prime classificate sfidano le seconde del girone opposto con gare di andata e ritorno. La finale si gioca in partita secca.

Criteri per determinare la vincente:

- Somma dei punteggi delle due gare;
- Supplementari (vedi 9.5.1);
- Rigori (vedi 9.5.2);
- Somma punti totali di campionato;
- Gol in trasferta.

9.3 NBA

Questa competizione coinvolge tutte le 8 squadre ed è suddivisa in:

9.3.1 Regular Season

Si disputa con girone asimmetrico di 14 giornate, con calendario generato in modo casuale, dal presidente di lega in presenza di almeno un altro membro del consiglio come testimone, tramite l'apposito software di Fantacalcio.it, durante la fase d'Asta Iniziale.

Punteggio:

- 3 punti per la vittoria;
- 1 punto per il pareggio;
- 0 punti per la sconfitta.

Criteri di parità in classifica:

- Somma punti totali;

- Classifica avulsa;
- Differenza reti;
- Gol fatti;
- Gol subiti.

Tutte le 8 squadre si qualificano alla fase successiva.

9.3.2 Play-Off

Competizione a eliminazione diretta, con andata e ritorno fino alla semifinale e finale secca.

Tabellone (basato sulla Regular Season):

- Match 1: 1^a vs 8^a
- Match 2: 4^a vs 5^a
- Match 3: 3^a vs 6^a
- Match 4: 2^a vs 7^a

Semifinali:

- Match 5: vincente Match 1 vs vincente Match 2
- Match 6: vincente Match 3 vs vincente Match 4

Finale: vincente delle due semifinali

Criteri di vittoria:

- Risultato totale tra andata e ritorno;
- Supplementari (vedi 9.5.1);
- Rigori (vedi 9.5.2);
- Somma punti totali;
- Gol in trasferta.

9.4 Suppercoppa Italiana

Questa competizione coinvolge un totale di quattro squadre tra quelle appartenenti alla Lega. Le partecipanti vengono determinate come segue:

- Vincitore della competizione "Serie A" della stagione precedente;
- Vincitore della competizione "Champions League" della stagione precedente;
- Vincitore della competizione "NBA" della stagione precedente;
- Secondo classificato della competizione "Serie A" della stagione precedente.

Qualora una stessa squadra risulti idonea in base a più dei criteri sopra elencati, si procederà secondo i seguenti principi di sostituzione:

- Se il vincitore o il secondo classificato della "Serie A" ha conquistato anche una delle altre due competizioni, il finalista perdente di quest'ultima subentra al suo posto;
- Se entrambi i finalisti perdenti delle competizioni "NBA" e "Champions League" risultano già qualificati alla presente competizione, i posti vacanti saranno assegnati in ordine di classifica della competizione "Serie A" della stagione precedente.

La competizione si svolge secondo il formato ad eliminazione diretta, con partite di andata e ritorno nelle semifinali, e finale in gara secca.

Tabellone delle semifinali (basato sui risultati della stagione precedente):

- Semifinale 1: Vincitore "Serie A" vs Vincitore "NBA";
- Semifinale 2: Secondo classificato "Serie A" vs Vincitore "Champions League".

Criteri di vittoria:

- Risultato totale tra andata e ritorno;
- Supplementari (vedi 9.5.1);
- Rigori (vedi 9.5.2);
- Somma punti totali;
- Gol in trasferta.

9.5 Supplementari e Rigori

Le regole sui supplementari e i rigori si applicano esclusivamente alle fasi a eliminazione diretta delle competizioni in cui sono espressamente previste, ovvero Champions League, NBA (Play-Off) e Supercoppa Italiana.

Non sono previsti per le gare della fase a gironi, della Regular Season o per eventuali recuperi o spareggi non ufficiali.

9.5.1 Supplementari

Ogni squadra calcola un punteggio supplementare basato sulla media delle fantamedie complessive (comprehensive di bonus e malus) dei migliori quattro panchinari (escluso il portiere) non subentrati in campo.

Se meno di quattro giocatori ottengono voto valido, si integrano con voti d'ufficio pari a 5,5 fino a raggiungere il numero richiesto.

Media complessiva	Gol supplementari
0.00 – 6.49	0 gol
6.50 – 6.99	1 gol
7.00 – 7.49	2 gol
+0.50 ulteriore	+1 gol aggiuntivo

Tabella 9.1: Gol x Media Supplementari

9.5.2 Rigori

Se i supplementari non determinano una vincitrice, si procede con i rigori. Il risultato di ciascun rigore è calcolato esclusivamente in base al voto puro (senza bonus o malus) del calciatore.

- Il calciatore segna se il voto puro è maggiore o uguale a 6;
- Sbaglia se il voto è inferiore a 6.

Ogni squadra esegue 5 rigori. In caso di ulteriore parità, si procede ad oltranza, un rigore alla volta per squadra, fino a che una delle due prevale.

Ordine di esecuzione dei rigori:

- Attaccanti titolari con voto valido (in ordine di schieramento);
- Centrocampisti titolari con voto valido;
- Difensori titolari con voto valido;
- Portiere titolare con voto valido;
- Riserve subentrare con voto valido (in ordine panchina).

CAPITOLO 10

QUOTE, PENALITÀ E PREMI

10.1 Quote di partecipazione

Per prendere parte alla stagione, ogni squadra corrisponde una quota complessiva di 160 euro, versata al Tesoriere della Lega.

L'importo è frazionato in due rate uguali da 80 euro: la prima va pagata entro il giorno in cui si tiene la Seconda Asta di Riparazione, mentre la seconda è dovuta in occasione dell'ultima giornata di Serie A, quando i partecipanti sono soliti ritrovarsi per il consueto aperitivo di fine campionato, offerto dalle squadre vincitrici.

Al momento di ciascun pagamento il Tesoriere rilascia una semplice ricevuta, non fiscale ma nominativa, che costituisce l'unica prova ufficiale dell'avvenuto versamento.

10.2 Penalità per ritardato pagamento

La mancata corresponsione di una rata entro la relativa scadenza comporta, a carico della squadra inadempiente, una penalizzazione in classifica pari al numero di giornate di Serie A già disputate alla data di scadenza non rispettata.

10.3 Premi

Le quote annuali (8 squadre \times € 160 = € 1 280) costituiscono il montepremi da distribuire come segue:

Competizione	Posizione / Titolo	Premio (€)
Serie A	1 ^a	350
	2 ^a	270
	3 ^a	200
Champions League	Vincitrice	190
NBA	Vincitrice	190
Supercoppa Italiana	Vincitrice	80

Tabella 10.1: Premi

10.4 Adeguamenti in caso di stagione abbreviata

Le disposizioni del paragrafo 8.2 si applicano anche al montepremi:

- **Stagione valida** (almeno il 60% delle giornate giocate): i premi sono proporzionati alle giornate disputate; eventuali quote eccedenti sono restituite o compensate sulla quota della stagione successiva.
- **Stagione annullata** (meno del 60% delle giornate giocate): tutti i premi sono annullati; le quote versate sono restituite o compensate sulla stagione seguente.

10.5 Fondo di riserva

Eventuali residui non distribuiti (arrotondamenti, penalità pecuniarie rientrate, ecc.) confluiscono in un fondo di riserva gestito dal Tesoriere.

L'impiego del fondo richiede votazione ordinaria e può essere destinato a:

- spese straordinarie di Lega;
- incremento dei premi della stagione successiva;
- altro.

CAPITOLO 11

SITO WEB E IDENTITÀ DELLE FANTASQUADRE

11.1 Portale ufficiale

Dal campionato 2022-2023 la Lega FantaScarrupat dispone di un portale istituzionale raggiungibile all'indirizzo `www.fantascarrupat.altervista.org`.

Il sito costituisce il centro informativo dell'intera Lega: ospita regolamento, calendari, rose, risultati e comunicati ufficiali, custodisce l'albo d'oro e l'archivio storico delle stagioni concluse e raccoglie contenuti multimediali e statistiche approvate dal Consiglio di Lega.

11.2 Gestione e responsabilità

La gestione tecnica del portale spetta all'Admin di Lega.

La correttezza dei contenuti è invece responsabilità solidale di tutti i membri: ciascun membro, qualora rilevi inesattezze o lacune, è tenuto a segnalarle tempestivamente all'Admin e a proporre eventuali integrazioni.

11.3 Nomi e loghi delle Fantasquadre

Ogni nuovo Fantallenatore sceglie un nome e realizza un logo originali per la propria squadra; marchi, stemmi o elementi grafici già esistenti non possono essere riutilizzati, in ossequio alla normativa sul diritto d'autore. Nome e logo vengono pubblicati sul portale e restano vincolanti finché non sia stata autorizzata una modifica secondo le disposizioni del paragrafo ??.

11.4 Procedura di modifica

Il Fantallenatore che intenda cambiare nome o logo compila l'apposito modulo "Richiesta cambi nome e logo" e lo inoltra nella chat ufficiale di Lega; l'Admin verifica la conformità ai requisiti e apre una votazione del Consiglio, che delibera con maggioranza assoluta (50 per cento più uno). Le modifiche per motivi urgenti possono essere presentate in qualunque momento; quelle esclusivamente estetiche sono ammesse solo all'inizio della stagione e, se accolte, non potranno essere richieste di nuovo prima che siano trascorse due stagioni complete. In caso di approvazione, l'Admin aggiorna il sito e il materiale ufficiale entro settantadue ore.

11.5 Sanzioni

Chi modifica nome o logo senza autorizzazione è obbligato a ripristinare immediatamente l'identità approvata. In caso di recidiva si applica un aumento di cinque euro sulla quota di partecipazione, fatto salvo il potere del Consiglio di adottare pene più severe qualora la violazione persista.

11.6 Tutela dei dati

Il portale opera in conformità al Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR). I dati personali dei partecipanti sono trattati esclusivamente per le finalità sportive e sociali della Lega e non vengono ceduti a terzi senza consenso esplicito.

CAPITOLO 12

SCELTE E REGOLE PER LA STAGIONE

Il capitolo formalizza le decisioni del Consiglio di Lega sulle regole dell'Asta Iniziale, vincolanti per la stagione corrente.

Eventuali modifiche sono ammesse solo per forza maggiore o sopravvenienze, a seguito di votazioni come previsto dal Capitolo 2. La vigilanza sull'osservanza delle stesse è affidata al Presidente e al Consiglio di Lega intero.

Regola	Scelta	Versione
Modificatore Difesa	Confermato	NDS
Bonus Capitano	Confermato	NDS
Switch	Confermato	Basic
Parametri Attivi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33	NDS
Parametri Disattivi	34	NDS

Tabella 12.1: Scelte

CAPITOLO 13

FIRME E ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

Il regolamento è la fonte normativa primaria della Lega FantaScarrupat: tutte le decisioni tecniche e disciplinari devono conformarsi ad esso e, in caso di dubbio interpretativo, il suo testo prevale su prassi o consuetudini. Con la sottoscrizione, i partecipanti dichiarano di averlo letto e compreso, di approvarlo senza riserve e di impegnarsi a rispettarlo.

N.	Nome e cognome	Firma	Data
1	Antonio Di Giorgio (P)		09/09/2025
2	Mario Castaldi		09/09/2025
3	Cristian Cecere		09/09/2025
4	Vincenzo Gervasio		09/09/2025
5	Andrea Lucariello		09/09/2025
6	Pasquale Lupoli		09/09/2025
7	Francesco Parolisi		09/09/2025
8	Lorenzo Parolisi		09/09/2025

Tabella 13.1: Firme